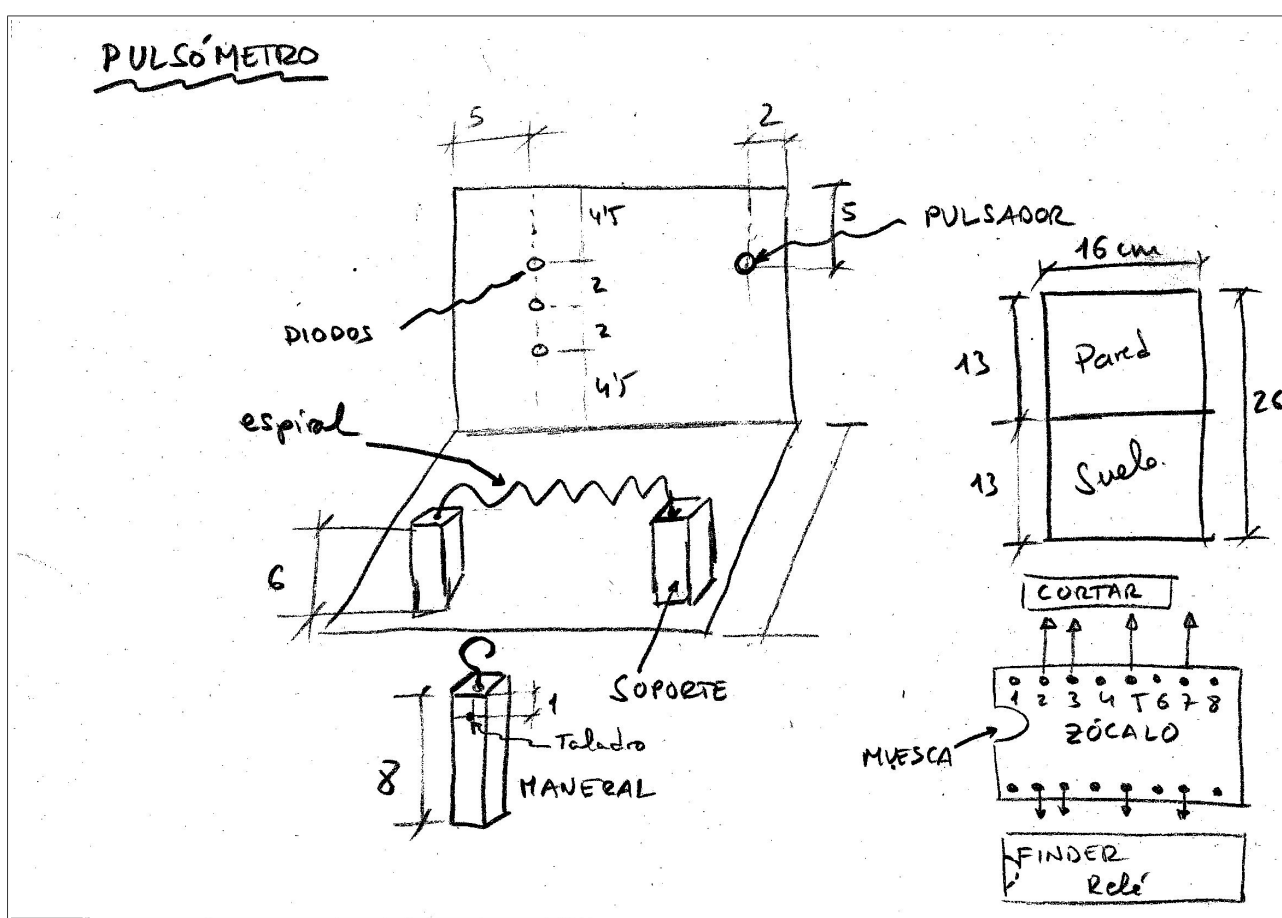


PULSÓMETRO

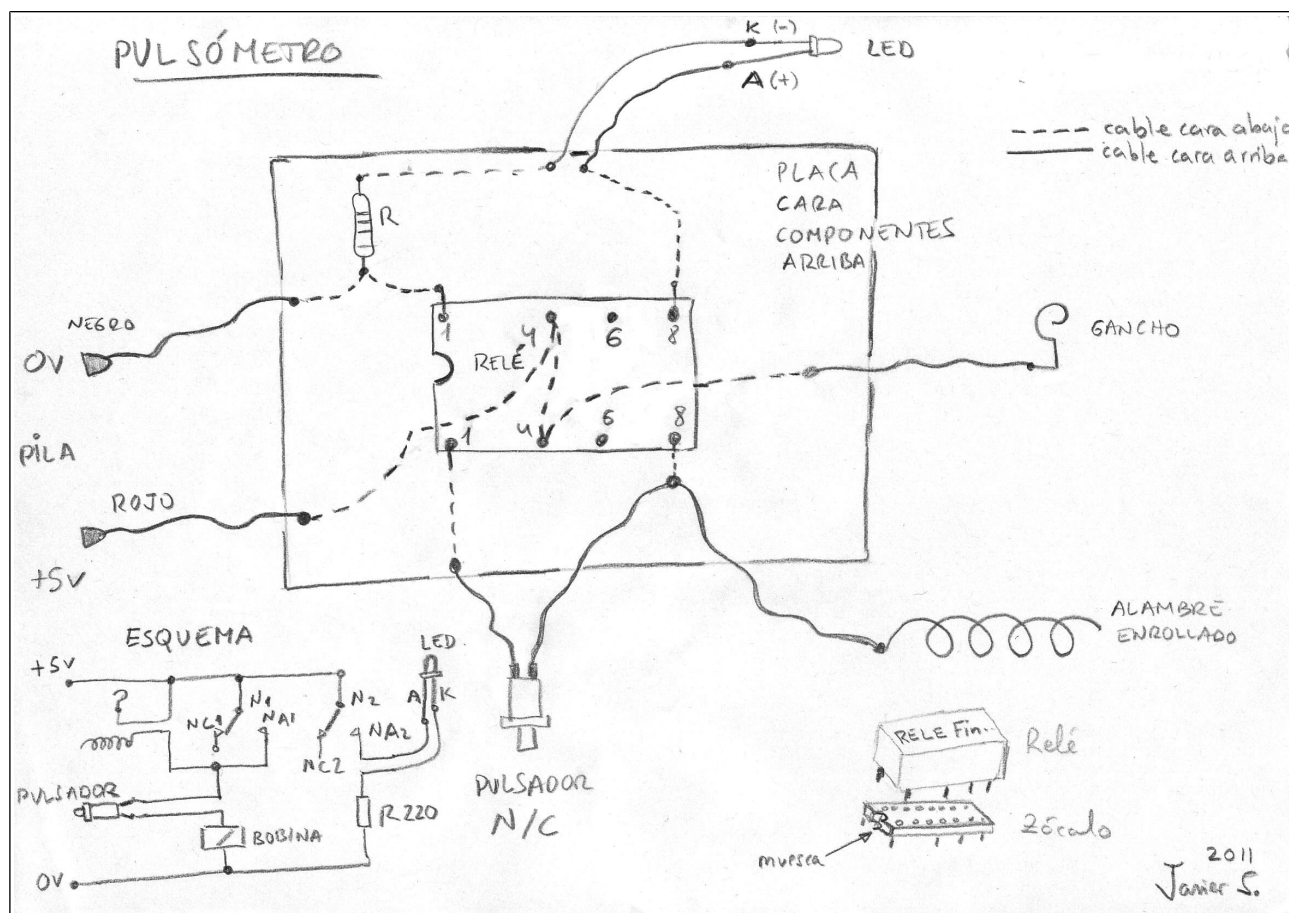
Proyecto de 3º ESO

El proyecto que vamos a realizar es un juego que mide el pulso del jugador. Hay tomar en una mano una hembrilla metálica o gancho sujetándola por un mango o maneral y pasarla a lo largo de un alambre enrollado en espiral en forma de muelle. Si se tocan, aunque sea sólo un instante el alambre y la hembrilla, se enciende unos pilotos luminosos y permanecen encendidos hasta que se pulsa un botón para reiniciar el juego...



Plano 1. Estructura del pulsómetro

En el primer plano, se muestra la estructura formada por dos piezas, la pared y el suelo. En la pared hay que hacer 4 agujeros (3 LEDs y 1 pulsador), en el suelo hay que situar los soportes del alambre en forma de muelle y la placa del circuito (no mostrada en el dibujo).



Plano 2: Placa del circuito eléctrico del pulsómetro

En el segundo plano se muestra la placa del circuito vista desde la cara de los componentes, la cara de arriba. Se muestran los cables que van soldados sobre la placa como líneas continuas. Mientras que los cables que corren debajo de la placa se muestran como líneas discontinuas.

Fases de soldadura del circuito de la placa:

1. Soldar el **zócalo** (sin el relé montado) y la **resistencia** en la **cara de componentes** de la placa.
2. Soldar los cables externos (**líneas continuas**) en la **cara de componentes** de la placa. Hay 8, en 4 parejas (LED, Pila, pulsador, alambre-gancho)
3. Soldar con cable de wrapping las conexiones dibujadas con **línea discontinua** por debajo de la placa, en la llamada **cara de soldaduras** (es la cara que tiene las coronas agujereadas de coros plateado)